**Zasady oceny konkurencji, pomiaru czasu.**

1. Zawodnik osobiście uruchamia stoper rozpoczynając konkurencję i zatrzymuje go kończąc zadanie (zapoznaje się z jego obsługą dokonując próbnego startu, zatrzymania i zerowania przed próbą).
2. Jeżeli przy starcie stoper nie uruchomi się, zawodnik ma prawo do ponownego jego uruchomienia, sędzia ma obowiązek nadzorować pracę stopera.
3. W przypadku wyzerowania stopera po zakończeniu próby, zawodnikowi przypisuje się punktów - **0** (dopuszcza się pomiar czasu dodatkowym stoperem przez sędziego).
4. Czas uzyskany przez zawodnika wpisywany jest do protokołu sędziego i jednocześnie do karty zawodnika (z uwzględnieniem sekund karnych).
5. Opuszczenie pojazdu przez zawodnika poza wyznaczonym miejscem, niesamodzielnie wykonywanie zadania (podpowiedź innych osób), niezastosowanie się do komendy sędziego (np; zwlekanie ze startem) albo naruszenie zasad wykonywania konkurencji - skutkuje doliczeniem **20** sekund karnych.
6. Konkurencja **K-5 Pierwsza pomoc;   
   Ratownik medyczny lub lekarz** uwzględnia kolejność czynności w odrębnym protokole szczegółowym:
7. ocena wypadku (max liczba punktów) - 14;

* podejście do pojazdu z obserwacją terenu (symulacją lub opis słowny) - 2 punkty,
* otwarcie drzwi kierowcy, wyjęcie kluczyka i umieszczenie go w widocznym miejscu, uruchomienie hamulca postojowego, włączenie świateł awaryjnych - 3 punkty,
* upewnienie się czy są osoby wewnątrz auta (symulacja lub opis słowny) - 2 punkty,
* oględziny miejsca wypadku (symulacja lub opis słowny) - 2 punkty,
* wezwanie pomocy (symulacja zgłoszenia wypadku: podanie nr tel. SOS, miejsce, liczba rannych i ich ogólny stan) - 5 punktów

1. zabezpieczenie miejsca (max liczba punktów) - 5;

* ustawienie ostrzegawczego trójkąta odblaskowego w poprawnej odległości za pojazdem (obszar zabudowany, poza obszarem, drogi szybkiego ruchu) - 3 punkty,
* wydobycie apteczki - 2 punkty

1. pomoc ofiarom (tylko resuscytacja) - 22;

* pozycja zawodnika przy fantomie (klęczna) - 2 punkty,
* sprawdzenie oddechu (czynność) - 2 punkty,
* ułożenie dłoni na klatce fantoma (wyznaczenie miejsca ucisku - czynność) - 3 punkty,
* uciskanie klatki fantoma (liczba 30 ucisków, głębokość ugięcia klatki) - 15 punktów,
* zatrzymanie stopera